Этот кусок посвящён божествам, персонажам-жрецам, имеющимся пантеонам и описанию божеств. Таблица-богогенератор идёт отдельно, но относится именно к этой части.

Некоторые пояснения из других разделов, чтобы этот текст удобнее читался:
Жрецы не отличаются от базового варианта в книге почти ничем, кроме одной особенности:

* Соглашение. Пантеоны Сил давно заключили между собой договор, про который их последователи могут говорить много возвышенных слов, но суть ёмко (хотя и не очень вежливо) выразил один тифлинг, поясняя это начинающему мироходцу за кружкой пива - "пусть ваши (вырезано цензурой) не лезут к нам, тогда и наши не сунутся к вам". Каждое божество обладает своим мировоззрением и царством, в котором оно устанавливает порядки. Если его жрец удаляется на Внешний план, который по одной оси (добро-зло, порядок-хаос) противоположен взглядам его покровителя, сложность всех проверок Веры возрастает на 2, по каждому - на 4. Если жрец отправится на Внутренние планы, то сложность тоже выше на 2.

Кроме этого, набор сил несколько ограничен (прочие силы доступны персонажам с другими типами магии – волшебникам, умельцам и пр).

Новая сила: Ограждение (1, длительность - концентрация)

Пока жрец молится, вызванные существа (кроме существ его мировоззрения) и существа, объявленные злом в рамках его веры, не могут подойти к нему. Перед применением жрец должен очертить круг, не сходя с места - чтобы пересечь этот круг, такое существо должно перекинуть проверку Характера против Веры жреца. При неудаче оно обретает степень усталости и не может более пытаться совершить это. Точно так же жрец не может быть целью дистанционных атак существа, а если существо применяет атаку с площадным эффектом, круг исключается из неё. В пределах круга не действуют все воздействующие на разум эффекты. Если жрец делает что-то, кроме молитвы, эффект заканчивается. Наличие священного символа, который надо поднять над головой, дает +2 к броску Веры.

Изменение у жрецов. Базовый вариант силы Чтение мыслей называется Словом правды. Вместо вторжения в разум жертвы жрец оставляет видимый знак – например, зажигает свечу, и задаёт вопрос цели. Если та говорит ложь, свеча гаснет).

Наконец, часть сил перемещена в ритуалы, которым посвящён отдельный текст.

Силы и служители.

А, это? Это бродячая гора, она тут часто шляется. В прошлом году проезжал один гадатель – он сказал, она ищет какого-то парня, по имени не то Магам нет, не то Мухам мёд – не забиваю я черепушку такими вещами… Слушай, ты так и будешь сидеть с открытым ртом? Тогда я заберу твою кружку, ладно? – Ксен'док, тифлинг из Вольной лиги, своему новому праймовому знакомому.

Вера на планах обладает силой, которая в буквальном смысле способна двигать горы, и нет более наглядной демонстрации этого, чем Силы – божества, способные давать заклинания своим преданным служителям. Когда персонаж выбирает путь мага, он выбирает магическую школу и эффекты своих заклинаний, но когда персонаж выбирает роль священника, то он берёт на себя несколько больше – его покровитель обладает личностью, целями и идеалами.

О чём бы ни была ваша игра, игроку за персонажа-жреца стоит знать ответ на вопрос, почему он посвятил жизнь служению своему покровителю – и это не пустая формальность. Чтобы понять связь между божеством и его служителями, запомните несколько фактов.

Священник должен по-настоящему веровать в своего покровителя. Нет, не просто верить, что он есть – это-то знают даже ребята из Атар, и они явно не тот тип, из которого набираются священники. Именно веровать – искренне следовать его учениям, задаваться важными для божества вопросами, принимать

его учения близко к сердцу и строить вокруг них свою жизнь. Силы не дают способности просто так, и их не обмануть показухой! С другой стороны, именно служители обеспечивают силу и само существование божества – вера последователей (как жрецов, так и тех, кто не получает особых сил) подобна еде и питью для Сил. Чем меньше у божества последователей, тем слабее оно становится – и если их становится слишком мало, Сила угасает – остаётся лишь громадный каменный “труп”, плавающий в Астрале.

Наличие божества вовсе не отменяет разногласий. Да, кто-то может просто отправиться в царство божества и попробовать прямо спросить его о чём-то (что обычно не так-то просто, и даже добравшиеся до царства священники обычно встречаются не с самой Силой, а с кем-то из приближённых). Тем не менее, в рамках веры могут быть открытые вопросы, и божество может посылать свои силы тем, кто придерживается разных мнений. Упадок дарованных сил говорит лишь о том, что служитель сильно отошёл от идеалов божества – можно ошибаться в чём-то и не чувствовать этого (в конце концов, большинству божеств нужны служители, а не марионетки!). Кроме того, Силы не всегда постижимы. В конце концов, это существа, которые охватывают разумом Мультивселенную (или немалую её часть), её прошлое и будущее, могут находиться во множестве мест одновременно и читать в душах своих последователей – понятно, что их планы и цели порой не так-то просто объяснить их служителям! Потому разные последователи одного и того же божества могут по-разному почитать его и не сходиться во взглядах – а то и конфликтовать друг с другом.

У большинства сил есть царства – участки планов, которые они изменили под свои вкусы. В пределах своих царств божества определяют всё: они устанавливают тут правила игры, и они в силах сделать тут что угодно – буквально. Например, над Гелополисом, царством египетского пантеона, плавает солнечная ладья Ра, отмеряя смену дня и ночи – и сутки там иные, чем на прочей Аркадии.

Приведённые ниже описания имеет просмотреть не только при создании персонажа-жреца. Персонаж может не получать сил от Силы, но быть тесно с ней связан. Он может быть верующим, он может бороться с почитанием той или иной Силы (как те же Атар), а то и просто точить на них зубы, как делает секта Богоубийц…

Сводная таблица

Божество	План	Мировоззрение	Сферы покровительства
		Вне пантеонов	
Праймус	Механус	Порядок	Порядок, закон, знание
Владыки Бездны	Бездна	Хаос и зло	Разное (обычно злоба, извращения и пр).
Отец драконов	Семь небес	Порядок и добро	Рыцарство, благородство
Мать драконов	Девять кругов	Порядок и зло	Жадность, подавление, тирания
		Египетский пантеон	
Ра	Аркадия	Порядок и добро	Солнце, цивилизация, власть
Осирис	Аркадия	Порядок и добро	Возрождение, земля, загробный мир
Тот	Внеш. земли	Нейтральное	Знание, магия, обучение
Сет	Девять кругов	Порядок и зло	Возвышение силой, пустыни, амбиции
Птах	Эфир	Порядок	Ремёсла, вдохновения, цивилизация
Баст	Асгард	Хаос и добро	Месть, материнство, кошки
Изида	Аркадия	Добро	Любовь, обновление, магия
		Греческий пантеон	
Зевс	Арборея	Хаос и добро	Власть, грозы, сила
Посейдон	Арборея	Хаос	Море, верховые животные, перемены
Аид	Сер. пустоши	Зло	Скорбь, смерть, богатство
Афина	Арборея	Порядок и добро	Цивилизация, искусства, планирование
Дионис	Арборея	Хаос	Буйство, радость, виноделие
Гефест	Арборея	Добро	Ремесло, упорный труд, огонь
Гермес	Арборея	Хаос и добро	Путешествия, торговля, хитрость

Асгардский пантеон

Один	Асгард	Хаос и добро	Магия, война, тайны
Тор	Асгард	Хаос и добро	Удаль, грозы, сила
Локи	Пандемониум	Хаос и зло	Оппортунизм, обман, хитрость
Фригга	Асгард	Добро	Дом, гостепреимство, плодородие
Хеймдалль	Асгард	Порядок и добро	Защита, свет, честность
Хель	Сер. пустоши	Зло	Смерть, упадок, тщетность усилий

Вне пантеонов.

Праймус (божество нейтрального порядка).

Царство: Регулюс (на Механусе).
Праймус, Единый и Неделимый, Недифференцируемый и Неинтегрируемый, мало озабочен чем-то, кроме модронов и движения шестерней Механуса, но это не мешает многим поклоняться ему как воплощению вселенского порядка. Со своего царства среди вращающихся шестерней плана порядка, бесстрастный механический бог обозревает Мультивселенную, не вмешиваясь в божественную политику – но поддерживая тех, кто решает принять бремя служения. Естественно, пока они точно соблюдают все правила…
Посылаемые Праймусом силы имеют механический вид – Стена вызывает преграду из вращающихся шестерней, под заклятием Доспеха кожа защищённого обретает металлический оттенок и так далее.
Грехи: Малые – солгать. Не поправить существенную неточность, когда кто-то допускает её в присутствии жреца (это касается важных моментов, а не мелочей, но сюда попадает и попытка умолчать о чём-то важном). Бездействием способствовать совершению беззакония (не помочь ловить карманника на базаре, не донести об акте мошенничества и пр).
Тяжкие – помочь служителю хаотичных богов или заведомо хаотичному существу. Уничтожить единственный источник информации по какому-то вопросу.
Смертные – сознательно нарушить букву закона места пребывания, добровольно заключённого соглашения или инструкции.

Силы: (Подчёркнуты нестандартные, см. примечания)
Новичок:
Доспех (называется Щитом веры), Исцеление (Восстановить оболочку), Ночное зрение, Ослепление, *Ограждение,* Поддержка, Полиглот (называется Даром языков), Призыв союзника (только механические существа), Свет\Тьма, Сокрушение (благословить оружие), Ужас, Увидеть\Скрыть сверхъестественное, Усилить\Ослабить параметр (называется Благословение\Проклятие), Чтение мыслей (Слово правды).Щит
Закалённый:
Зоркость, Рассеивание, Стена, Стрела (называется Разрядом Механуса; молния)
Ветеран:
Великое исцеление (Регенерация), Зомби, Изгнание
Герой:
Иссушение, Неосязаемость, Прорицание

Примечания: Исцеление работает без штрафов на механических созданий, а на живых применяется с добавочным -2 за счёт сложности живых организмов. Призыв союзника вызывает автоматы, обычно создаваемые безумными умельцами (но не требует расходов и прочих условий). Стрела всегда вызывает разряд электричества.

Друидизм (истинно-нейтральный).

Друидизм – учение, а не божество. Вместо того чтобы почитать богов природы, друиды почитают безликую жизненную силу в ней. Из-за этого у друидизма есть несколько особенностей.
Во-первых, сила друида не зависит от плана – у него просто нет покровителя, который посылает силы! С другой стороны, способности друида зависят от того, в какой местности он находится. Если он находится в обильной природной жизнью местности (например, в чаще леса – речь не просто о лесе, но о особо глухих и нетронутых его участках), то броски Веры делаются с +1. По-настоящему кишащие жизнью

места, вроде Звериных земель или некоторых слоёв Бездны дают +2. С другой стороны, в окультуренной местности (полях, деревнях и пр.) друид получает -1 к броску, а в бедных естественной жизнью местах (городах, арктических и песчаных пустынях…) -2. Полностью безжизненная среда, к которой относится большинство Внутренних планов, к примеру, даёт -4 на проверки.
Вместе с друидическим посвящением персонаж также принимает и ограничения. Как существо природы он отказывается от плодов цивилизации, чтобы ощущать зов дикой жизни. Друид не может пользоваться снаряжением не из природных материалов или из материалов, подвергнутых существенной обработке (обработанная шкура сгодится, но обработанный металл или одежда, изготовленная на ткацком станке – уже нет). В частности, это ограничивает друида в выборе доспехов и оружия – металлические доспехи не для него (хотя, например, доспех из драконьей чешуи допустим), а оружие ограничивается дубинами, посохами, или копьями с наконечниками из твёрдого дерева или самородного железа.

Грехи: Малые – путешествовать не с помощью своих ног (крыльев, плавников) и не с помощью верховых животных (порталы не считаются). Спать под крышей, если это не вопрос выживания. Питаться припасами, когда пищу можно добыть охотой или собирательством.
Тяжкие –.помогать неестественным существам (вроде нежити), использовать сложные механизмы.
Смертные – нанести тяжёлый урон окружающей среде (устроить лесной пожар, осушить озеро и пр), либо уничтожить друидическое священное место.

Силы: (***Жирным курсивом*** даны те, что обычно недоступны жрецам)
ранг – Новичок.
Доспех (называется кожей-корой), Друг зверей, Ночное зрение, Оглушение, Ослепление, ***Паучьи лапы***, Поддержка, Превращение, Призыв союзника (только животные), Путы, Сокрушение, Ужас, Усилить\Ослабить параметр (только физические параметры и природные умения), Щит.
Ранг – Закалённый.
Дар воина, Зоркость, Рассеивание, Стена, Стрела (рой насекомых), Увеличение\уменьшение, ***Разрушительное поле (колючки из тела), Смерч***
Ранг – Ветеран.
Великое исцеление, Изгнание, ***Взрыв (рой насекомых)***.
ранг - Герой
Иссушение, Прорицание

Сокрушение – применяется только на безоружные атаки или природное оружие (клыки, рога, когти и пр). Вызывает их рост, заточку или изменение.
Дар воина – даёт только черты, которые могут применяться бойцовым животным (с клыками и когтями, без особых свойств).
Увеличение\уменьшение – применяется только на союзников-животных (считая и превращённых персонажей).

Владыки Бездны (квазибожества хаоса и зла).

Царства: Различные (в Бездне).
Бафомет. Демогоргон. Дагон. Оркус. Азазель. Толстого тома не хватит, чтобы описать всех демонов, дорвавшихся до власти и планирующих расширить свои владения ещё. Их много, очень много, и они постоянно меняются, с радостью топча и пожирая друг друга при малейшей возможности. О да, они по-настоящему круты (чтобы просто *выжить* в Бездне, надо быть чудовищно сильным и дьявольски везучим!), но что бы они ни утверждали, они не тянут на настоящих богов и их способности даровать силы ограничены. Потому их служители могут позировать для иллюстраторов энциклопедий – как правило, для статей вроде “опасный псих” или “полный отморозок”.
Зачем им служить? (Или даже так – зачем им служить, *когда у тебя есть выбор*?). Всё дело в том, что эти ребята знают, что они не тянут на лучшее предложение недели и дают своим последователям свободу. Проще говоря, им наплевать на то, что ты делаешь. Ты можешь лгать, воровать, убивать и вступать в противоестественную связь с гусями, поджариваемыми на жире их матери – что бы ты ни делал, тебе вряд ли удастся хотя бы удивить этих ребят, не то, что вызвать их отвращение. Большую часть этого они делали сами – и в куда больших масштабах.
Грехи: только один, и он смертный. Покровители требуют жертв – непременно разумных существ, убиваемых разными садистскими способами (меняется от покровителя к покровителю). Не слишком

привередливые владыки (которым, например, сгодится любая жертва, достаточно удавить её собственными кишками) требуют жертвы раз в неделю, более пристрастные (которым, скажем, подавай непременно девственниц, желательно эльфиек, принесённых в жертву в особых местах и обсидиановым ножом) – раз в месяц. И да, если ты не смог обеспечить жертвоприношение, то потеря способностей – только начало твоих неприятностей…

Силы: ранг - Новичок
Доспех, Друг зверей (только "нечистые" животные, вроде крыс, летучих мышей, змей и пр), Ночное зрение,
Оглушение (называется Воплями проклятых), Ослепление, Поддержка, Путы, Свет\Тьма (только в варианте Тьма), Смятение, Сокрушение (благословить оружие), Ужас, Увидеть\Скрыть сверхъестественное
Усилить\Ослабить параметр (усиление – только Драки, Метания и Знаний (Нижние планы)), Щит.
Ранг – Закалённый.
Призыв союзника (только демонические создания), Превращение, Стена, Маска, Дар воина (только Берсерк, Боевая ярость и прочие чисто атакующие черты)
Ранг – Ветеран.
Зомби или иная сила, не выше ранга Ветерана, соответствующая сфере специализации владыки-демона. Только одна у каждого покровителя.

Мать драконов (божество порядка и зла)

Царство: Пещеры сокровищ (Девять преисподних)
Жадность. Упоение властью. Некоторым это затмевает рассудок, когда они возносятся к вершинам силы, но мало кто может соперничать в этом с Матерью драконов, воплотившей холодное коварство, жестокость и жадность, которая живёт в сердце любого дракона – и того, кто становится равен дракону, кроме совсем уж двинутых на чести и благородстве типов. Некоторые считают Мать драконов чем-то вроде большого злобного монстра, который утаскивает в свою пещеру всё, до чего дотянется – мало что может быть фатальнее этой ошибки. Это божество жестокой честности перед собой, признания деления существ на слабых и сильных, и согласия, что принуждение и эгоистическое желание, а не высокие идеалы правят миром.
Мать драконов обитает на первом слое Девяти кругов, достигнув понимания с баатезу. Некоторые говорят, что хитрые демонические твари превратили богиню в аналог цепного пса у своих дверей, обеспечив защиту прохода на более глубокие слои царством жадной и озабоченной сохранностью своих сокровищ Силы – но не стоит упоминать это при служителях Матери!

Силы Матери драконов всегда имеют "драконью" тематику – Доспех оборачивается чешуёй, боевые заклинания обычно "выдыхаются"…
Силы: (Подчёркнуты нестандартные, см. примечания)
Ранг – Новичок:
Доспех, Друг зверей (только рептилии и драконы), Исцеление, Ночное зрение, Ослепление, *Ограждение,* Поддержка, Полиглот (Дар языков), Превращение (только в рептилий и связанных с драконами существ), Свет\Тьма, Сокрушение (благословить оружие), Ужас, Увидеть\Скрыть сверхъестественное, Усилить\Ослабить параметр (Благословение\Проклятие)
Чтение мыслей.
ранг – Закалённый
Волна (дыхание), Зоркость, Рассеивание, Поток, Увеличение\уменьшение (только увеличение)
ранг – Ветеран
Великое исцеление (Регенерация), Зомби, Изгнание
ранг – Герой
Иссушение, Прорицание

Чтение мыслей совершается только в отношении вопросов о ценностях, сокровищах и тому подобном (и называется Драконьим чутьём), но ближе к заклинанию магов, чем традиционной манере жрецов – то есть позволяет жрецу читать сознание жертвы без видимого гадания.
Поток – обычно недоступная жрецам сила, принимает у жрецов Матери форму драконьего дыхания. Жрец должен выбрать тип дыхания, когда берёт эту силу – огненное, ледяное или кислотное, и не может

менять его в дальнейшем.

Грехи: Малые – потерять лицо перед “низшими” (подчинёнными или более слабыми существами), высказав слабость. Стерпеть явное неуважение от кого-то, кроме начальства в духовной иерархии. Щадить пленных и потерявших ценность подчинённых.
Тяжкие – не помешать планам служителя Отца драконов или его союзников при малейшей возможности. Не пожертвовать храму Матери самую ценную часть своей добычи раз в месяц (или при первой возможности, если персонаж заведомо не мог достичь храмов) и избегать возможности получить эту самую добычу.
Смертные – похищать (а не брать открыто, силой или угрозами) сокровища.

Отец драконов (божество порядка и добра)

Царство: Небесный дворец (Семь небес)
Когда ты сам силён, у тебя есть два пути – преисполниться прЕзрения к слабым и давить их ногами, или преисполниться прИзрения к слабым – и вставать на их защиту. Если его сестра воплощает первый путь, Отец драконов столь же явно воплощает второй, олицетворяя благородство, самоотверженность и рыцарский идеал. Точно так же, как и с его сестрой, Отца драконов нередко представляют упрощённо – в виде всегда готового придти на помощь героя с одной извилиной. На самом деле он покровительствует тем, кто использует свою силу во благо слабых – но не без разбора; кто следует за достойной целью и кто заботится о знамени своего дела больше, чем о своих нуждах; кто растёт над собой, сжав зубы – и не позволяет другим увидеть свою тёмную сторону. Только такие существа могут надеяться попасть в самоцветный дворец Отца.

Как и у его тёмного отражения, силы Отца драконов имеют драконью тематику.
Силы.
ранг - Новичок
Доспех (чешуя), Друг зверей (только драконы и воздушные существа), Исцеление, Ночное зрение, Оглушение (удар грома), *Ограждение,* Поддержка, Полиглот (Дар языков), Превращение (только птицы и связанные с драконами существа), Свет\Тьма, Сокрушение (благословить оружие), Ужас, Увидеть\Скрыть сверхъестественное, Усилить\Ослабить параметр (Благословение\Проклятие), Щит (ветер вокруг).
ранг – Закалённый
Волна (дыхание), Дар воина, Зоркость, Рассеивание, ***Поток***, ***Смерч***
ранг – Ветеран
Великое исцеление (Регенерация), Изгнание
ранг – Герой
Неосязаемость, Прорицание

Поток – обычно недоступная жрецам сила, принимает у жрецов Отца форму драконьего дыхания. Жрец должен выбрать тип дыхания, когда берёт эту силу – ледяное или усыпляющее (наносит нелетальный урон живым существам в области, а при подъёме цели поражены эффектом заклинания Сон; не наносит ущерба окружению), и не может менять его в дальнейшем.
Смерч – обычно недоступный жрецам, Смерч вызывается служителем Отца драконов только с центром на себе (сам жрец не страдает от эффекта) и только большим шаблоном.

Грехи: Малые – стерпеть незаслуженное оскорбление, нападать без предупреждения, проявлять неуважение к законной власти и статусу собеседника.
Тяжкие – не помешать планам служителей Матери драконов или их союзников при малейшей возможности. Бросить в беде слабого, имея возможность помочь.
Смертные – совершить предательство или нарушить принятый обет.

Египетский пантеон.

Силы, входящие в этот пантеон, отличаются меньшими страстями, чем олимпийцы и меньшей воинственностью, чем асы. Вместо этого они больше погружены в тайны творения и тяготеют к мудрости. Мировой порядок многое значит даже для самых хаотичных из них, и их глубина постижения сути вещей как-то затрагивает роль не только живых их последователей, но и мёртвых. Даже для злых Сил этого пантеона ограбление могил и нарушение покоя мёртвых – деяние, которое они не воспримут легко. Говорят, что глубже всех проникнувший в эти тайны Анубис, бывший бог пантеона, стал из Силы чем-то иным, посвятив себя защите тел мёртвых *богов* в Астрале…

Ра (божество добра и порядка).

Царство: Гелиополис (на Аркадии).
Глава пантеона, Ра воплощает порядок, цивилизацию и солнечный свет. Он даёт надежду на улучшение, и он же требует, чтобы установленные законы соблюдались, низшие почитали высших, а высшие правили мудро и справедливо.
Посылаемые Ра силы всегда связаны с солнцем и светом.
Грехи: Малые – пропустить полуденную молитву, проявлять неуважение к власти, мошенничать с налогами, сборами и пошлинами.
Тяжкие – заниматься грабежом могил (и иных захоронений), противиться обоснованному распоряжению законных властей.
Смертные – уничтожать очаги цивилизации и свергать честно исполняющий свой долг правителей.
Силы: (Подчёркнуты нестандартные, см. примечания)
Ранг – Новичок
Доспех, Исцеление, Оглушение, Ослепление, *Ограждение,* Поддержка, Полиглот (Дар языков), Призыв союзника, Свет\Тьма (только свет), Сокрушение (благословить оружие), Увидеть\Скрыть сверхъестественное, Усилить\Ослабить параметр (Благословение\Проклятие), Чтение мыслей (Слово правды), Щит (песчаный вихрь)
ранг – Закалённый
Волна, Зоркость, Рассеивание, Стена, Стрела (луч Ра), Увеличение\уменьшение
ранг – Ветеран
Великое исцеление, Изгнание, **Кукла** (голос Ра)
ранг – Герой
Иссушение, Неосязаемость, Прорицание

Ослепление – принимает форму ослепительной вспышки. При подъёме цель не получает штрафа -4 (то есть спасается с обычным -2), но при любом провале – не только 1 – слепнет.
Стрела – принимает форму яркого луча, исходящего из рук жреца. Наносит урон 2d4 (или 3d4), но под прямыми солнечными лучами днём урон усиливается на лишнюю кость. Также имеет ББ 4. Стоимость увеличена на 1.
Кукла – обычно недоступная жрецам сила, принимает форму повелительного голоса. Требует, чтобы цель слышала жреца и понимала его язык. Существа порядка неуязвимы для этого эффекта, если не нарушали законов места пребывания; преступники (любого мировоззрения) получают -2 на сопротивление подчинению.

Осирис (божество добра и порядка).

Царство: Гелиополис (на Аркадии).
Осирис – бог жизни и смерти, обновления и возрождения природы, и он же – загробный судья душ умерших последователей его пантеона. Он повелевает урожаями и правит землёй и дождём.
Грехи: Малые – дурно отзываться об умерших, вредить полям и посевам, не верить чужому раскаянию.
Тяжкие – оставлять тела разумных существ без погребения, нарушить последнюю волю умирающего
Смертные – заниматься грабежом и осквернением могил (и иных захоронений)
Силы: (Подчёркнуты нестандартные, см. примечания)
ранг - Новичок
Доспех (называется Щитом веры), Друг зверей (только травоядные животные), Исцеление, Ночное

зрение, Оглушение (называется Воплями проклятых), *Ограждение,* Поддержка, Призыв союзника, Путы (растения),
Свет\Тьма, Сокрушение (благословить оружие), Ужас, Увидеть\Скрыть сверхъестественное, Усилить\Ослабить параметр (называется Благословение\Проклятие), Чтение мыслей (называется Судом Осириса. Вместо вторжения в разум жертвы жрец берёт в руки весы и кладёт на них перо. Если цель говорит сознательную ложь, пустая чаша перевешивает), ***Подземный ход***.
ранг – Закалённый
Волна, Дар воина, Рассеивание, Стена, Стрела (Гнев Осириса; летящий камень),
Увеличение\уменьшение
ранг – Ветеран
Великое исцеление, Зомби, Изгнание
ранг – Герой
Неосязаемость, Прорицание

Подземный ход – обычно недоступная жрецам сила, работает у жрецов Осириса даже на обработанный камень, если он является частью гробниц и иных погребальных комплексов.
Дар воина – называется Духом мёртвых героев. Если персонаж находится на территории могильного комплекса, где похоронены воины, то ограничение на ранг жреца не учитывается, если хоть кто-то из мёртвых (по решению ведущего) обладал запрашиваемой чертой.
Зомби – не может применяться для нарушения покоя уже похороненных с соблюдением обряда умерших. Если сила применена на тело, подготовленное к обряду захоронения по египетским правилам, она может поднять мумию, которая может остаться охранять место захоронения постоянно (если она поднята вне места захоронения, продолжительность силы обычная)

Мумия.

Характеристики: Ловкость d4, Смекалка d6, Характер d10, Сила d12+2, Выносливость d12
Умения: Драка d8, Запугивание d8
Шаг: 4, **Защита**: 6, **Стойкость**: 10.
Особое:
Удар – Сила+d4
Страх – увидевший мумию должен делать проверку на страх.
Шаркающая походка – кубик бега мумии только d4
Нежить - +2 к стойкости (учтено выше), +2 на броски выхода из шока. Нет дополнительного урона от атак в уязвимые места. Неуязвима для страха, болезней и ядов.
Высохшее тело – мумия получает только половину урона от колющего оружия
Слабость (огонь) – огненные атаки наносят мумии +4 урона.

Тот (истинно нейтральное божество).

Царство: Владения Тота (на Внешних землях).
Бог знания и покровитель писцов, мудрецов и хранителей знаний, Тот мало интересуется чем-то, кроме мудрости и обучения. Его принцип – совершенствование через знание, сбор мудрости ради мудрости. В Великой библиотеке Тота просители-писцы, как говорят легенды, хранят записи о всех тайнах мироздания, всех важных событиях и всех секретах магии – хотя найти что-нибудь в этой библиотеке отнюдь не просто.
Грехи: Малые – внести ложные исправления в источник знаний (книгу или иной текст), мешать работе мудрецов, учителей или переписчиков, отказаться поделиться своим знанием, если оно не будет прямо использовано самому жрецу во вред.
Тяжкие – заниматься грабежом могил (и иных захоронений), уничтожать источники знаний.
Смертные – уничтожить единственный источник какого-то знания.
Силы: (Подчёркнуты нестандартные – отсутствующие у обычных жрецов)
ранг - Новичок
Исцеление, Ночное зрение, Оглушение (называется Воплями проклятых), Ослепление, *Ограждение,* Поддержка, Полиглот (Дар языков), Превращение, Призыв союзника, Свет\Тьма, Смятение, Сокрушение (благословить оружие), Ужас, Увидеть\Скрыть сверхъестественное, Усилить\Ослабить параметр (Благословение\Проклятие), Чтение мыслей (Слово правды), Щит.
ранг – Закалённый

Волна, Зоркость, Маска, Рассеивание, Стена, ***Невидимость***, Увеличение\уменьшение, ***Телекинез, Телепортация***
ранг – Ветеран
Великое исцеление, Зомби, Изгнание
ранг – Герой
Иссушение, Неосязаемость, Прорицание

Сет (божество зла и порядка).

Царство: Анкхвугат (в Девяти кругах).
Главная злая сила в пантеоне, Сет воплощает раздор, гнев, борьбу и мщение. Он, однако, не стереотипный злодей, пытающийся разрушить достижения прочего пантеона – он борется за место в системе, а не за её уничтожение. Сет воплощает те изменения, которых можно добиться силой и честолюбием, умение "оседлать" неприятности. Он бог возможностей, чужаков и "выскочек", рвущихся к власти – и прочие боги пантеона, если не любят его, то уважают его роль, ибо Сет испытывает систему на прочность и привносит в неё свежую кровь.
Грехи: Малые – скрывать свою веру и статус, снести оскорбление, пропустить молитву на закате.
Тяжкие – заниматься грабежом могил (и иных захоронений), препятствовать исполнению мести.
Смертные – осознанно отказаться от возможности обрести власть.

Силы: (Подчёркнуты нестандартные – см. примечания)
Ранг – Новичок.
Доспех (Щит веры), Друг зверей (только опасные пустынные животные – змеи, скорпионы и пр), Исцеление, Ночное зрение, Оглушение (называется Воплями проклятых), Ослепление, *Ограждение,* Превращение (пустынные существа), Призыв союзника, Свет\Тьма (только тьма), Сокрушение (благословить оружие), Ужас, Усилить\Ослабить параметр (называется Благословение\Проклятие), Чтение мыслей (Слово правды), Щит (пустынный вихрь вокруг)
ранг – Закалённый
Волна (пустынный ветер), Дар воина, Рассеивание, Стена, Стрела, Увеличение\уменьшение, Путы, ***Смерч***
ранг – Ветеран
Великое исцеление, Изгнание
ранг – Герой
Иссушение, Прорицание

Стрела – называется Гневом Сета. Принимает форму порыва горячего ветра с режущим песком и каменной крошкой. Броня даёт удвоенный эффект против этой силы, но попавшая под удар жертва получает -2 к защите до своего следующего хода.
Путы – эта сила жрецов Сета называется Ковром змей. В дополнение к обычному эффекту, каждая попытка жертвы вырваться вызывает атаку ядовитой змеи (Драка d8, урон d4+яд отравляющего типа). Если заклинание применено без подъёма, жертва может перемещаться, не вызывая атак (но попытка освободиться от змей всё равно вызывает их).
Смерч – обычно недоступная жрецам сила. Смерч Сета называется Вихрем пустыни – он стоит на 1 пункт силы больше, однако требует от застигнутых им существ делать проверку Выносливости или получать уровень усталости от жары и царапающего песка.

Птах (божество порядка).

Царство: Владения Птаха (Эфир).
Если Тот воплощает знания и обучение, то Птах воплощает ремёсла и искусства. Как и Тот, Птах поощряет познание – но не ради себя самого и не ради его сохранения, но ради вдохновения и создания полезных вещей. Птах олицетворяет замысел творца, часто неясный, пока его творения не займут места в общей картине. От своих последователей Птах требует, чтобы они путешествовали, узнавали новое и искали своё место в мире, чтобы потом улучшить его.
Грехи: Малые – отказать в помощи путешественнику, уничтожить произведение искусства, скрыть новое техническое решение от пытающегося решить проблему.
Тяжкие – заниматься грабежом могил (и иных захоронений), нанести ощутимый ущерб цивилизованной области (разрушить дом, начать пожар и пр).
Смертные – уничтожить уникальное произведение искусства (или ремесленный шедевр).

Силы: (Подчёркнуты нестандартные – см. примечания)
ранг - Новичок
Доспех (называется Щитом веры), Исцеление, Ночное зрение, Оглушение (называется Воплями проклятых), Ослепление, *Ограждение,* Поддержка, Полиглот (называется Даром языков), Призыв союзника, Свет\Тьма, Сокрушение (благословить оружие), Ужас, Увидеть\Скрыть сверхъестественное, Усилить\Ослабить параметр (называется Благословение\Проклятие), Чтение мыслей (называется Словом правды. Вместо вторжения в разум жертвы жрец оставляет видимый знак – например, зажигает свечу, и задаёт вопрос цели. Если та говорит ложь, свеча гаснет), Щит.
ранг – Закалённый
Зоркость, Рассеивание, Стена, Стрела (называется Гневом Птаха; ледяная стрела) Увеличение\уменьшение
ранг – Ветеран
Великое исцеление, Зомби, Изгнание
ранг – Герой
Иссушение, Неосязаемость, Прорицание

Исцеление, Великое исцеление – работает как на живых существ, так и на механизмы или изображения (статуи и пр). Для восстановления утраченной части тела, однако, Великое исцеление требует протеза или скульптурной копии утраченной части тела, которая становится живой и прирастает.
Стена – если есть возможность, всегда создаётся из местных материалов (например, на поверхности земли – из глины или камня). Если магия не нужна для её поддержания (как для стены уплотнённого песка и пр), то она остаётся и после окончания действия заклинания (хотя её прочность становится обычной для её материала).

Изида (божество добра)

Царство: Гелиополис (на Аркадии).
Изида – самое могущественное женское божество египетского пантеона. Она воплощает любовь и плодородие, жизненную силу, которая побеждает смерть. Её власть над тайнами жизни и вселенной также делает её божеством магии, как природной силы.

Грехи: малые – вредить детям и влюблённым, прерывать музыку и портить красивые виды, загрязнять воду.
Тяжкие – грабить могилы или иные захоронения, вредить живой природе (устраивать пожары, опустынивать области и пр).
Смертные – разлучать влюблённых или способствовать этому.

Посылаемые Изидой силы почти всегда имеют водные и растительные мотивы.

Силы (Подчёркнуты нестандартные – см. примечания)
ранг – Новичок
Доспех (Щит веры), Друг зверей, Исцеление, *Ограждение,* Поддержка, Полиглот (Дар языков), Призыв союзника, Путы, Свет\Тьма, Смятение, Ужас, Увидеть\Скрыть сверхъестественное, Усилить\Ослабить параметр (называется Благословение\Проклятие), Чтение мыслей (Слово правды), Щит (призрачные копии, похожие на отражения в воде).
ранг – Закалённый
Волна (порыв ветра), Зоркость, Маска, Рассеивание, Стена, Стрела (называется Гневом Исиды; рой жалящих насекомых), Увеличение\уменьшение, ***Сон***.
ранг – Ветеран
Великое исцеление, Изгнание
ранг – Герой
Иссушение, Неосязаемость, Прорицание

Исцеление – это заклинание, помимо простого применения, может быть использовано на растении с созревшими плодами. (В этом случае оно стоит вдвое больше пунктов силы). Первый сорванный с растения зрелый плод в этом случае даёт тому, кто его съест, эффект заклинания Исцеление (если броска при применении недостаточно, чтобы исцелить раны, раны не исцеляются). Этот способ, в частности, позволяет жрецу лечить самого себя без двойных штрафов. Плод сохраняет свои целебные свойства, пока не начнёт портиться хотя бы немного (для сочных плодов это сутки в обычных условиях),

после чего почти мгновенно гниёт и рассыпается в пыль.
Сон – сила, обычно недоступная жрецам. Под воздействием Сна Исиды цели погружаются в блаженную дрёму. Пока цель находится в этом состоянии, на неё не действуют продолжительные вредоносные эффекты (то есть цель не истекает кровью от ран, яд в её кровеносной системе не оказывает вредоносного эффекта и так далее), хотя от внешних воздействий и обретения новых проблем она не защищает. С пробуждением все эффекты вновь вступают в силу.

Баст (божество добра и хаоса)

Царство: Мерратет (на Асгарде).
Жена Птаха, Баст – своенравная и хаотичная богиня. Она воплощает свободу, красоту, материнский присмотр за детьми, но также мщение, наказание за злодеяния и раздражение. Из всех богов пантеона она меньше всего интересуется смертными, предпочитая кошек. Если гнев Сета направлен на тех, кто стоит на пути к его возвышению, гнев Баст направлен на тех, кто раздражает и притесняет других, и богиня-кошка куда меньше заботится о целостности системы, чем о своих желаниях.

Грехи: малые – мешать исполнению мести, стерпеть оскорбление, ограничивать чужую свободу перемещения, если это существо не совершало грехов перед Баст.
Тяжкие – оставить без реакции убийство или похищение детей, вредить кошкам.
Смертные – убить кошачье существо.

Силы (Подчёркнуты нестандартные – см. примечания)
Ранг - Новичок
Друг зверей (кошачьи), Исцеление, Ночное зрение, Ослепление, *Ограждение,* Превращение (только кошачьи), Поддержка, Призыв союзника, Свет\Тьма, Смятение, Ужас, Увидеть\Скрыть сверхъестественное, Усилить\Ослабить параметр (называется Благословение\Проклятие), Чтение мыслей (Слово правды), Щит (кошачья ловкость в уклонении).
ранг – Закалённый
Волна, Дар воина, Зоркость, Рассеивание, Стена, Увеличение\уменьшение, ***Проворство***
ранг – Ветеран
Великое исцеление (называется Девятью жизнями), Изгнание
ранг – Герой
Неосязаемость, Прорицание

Ночное зрение Баст называется Кошачьим зрачком и делает глаза цели похожими на кошачьи.
Заклинание жрецов Баст всегда даёт эффект, как применённое с подъёмом (если успешно)
Дар воина – если эта сила применена с подъёмом, то цель получает также умение совершать львиный прыжок (+4 к атаке и урону, совершая прыжок на цель на 1d6 клеток; работает, только если боец вооружён оружием, которое можно использовать как львиные когти – короткие клинки, кинжалы и тому подобное подойдёт, в то время как копья, топоры и схожее – нет).

Скандинавский пантеон.

Этот пантеон известен своей воинственностью – и этого же они ожидают от своих почитателей. Олимпийцы тоже не ждут от своих почитателей спокойной и размеренной жизни, но силы Асгарда идут дальше – они ждут от своих жрецов жизни, полной противостояний, вызовов и противоборства. Достойная смерть и воинская честь значимы даже для самых мирных Сил этого пантеона.

Один (Божество добра и хаоса)

Царство: Асгард (на Асгарде).
Отец или покровитель большей части скандинавских богов, Один, Высокий, Отец побед и Предатель воинов – неоспоримый глава пантеона. Знаток магических тайн, непостижимых разумом простого смертного и обладатель мёда поэзии, он дарует вдохновение. Как бог войны он воплощает непредсказуемую стихию битвы и хитрости, на которые способен разум полководца, но также неудачи и последствия падения. Один поощряет обретение знаний, хитрость и необычные решения проблем – но также воплощает тяжкие испытания на пути к мудрости.
Грехи: малые – проявлять неуважение к погибшим в честном бою (мародёрство относится к такому), вредить падальщикам, вредить поэтам, провидцам и всем, кто впал в безумие.
Тяжкие – открыть тайное знание непосвящённому, не прошедшему ритуальную проверку (не доказавшему готовность пожертвовать чем-то важным ради тайны). Проиграть сражение (как индивидуальный поединок, так и битву под руководством жреца) без существенного перевеса у противника.
Смертные – уничтожить единственный источник магического или связанного с магией знания.
Силы:
Ранг – Новичок.
Доспех (называется Руной защиты), Друг зверей (волки, вороны, прочие падальщики), Исцеление, Ночное зрение, Оглушение (называется Боевым кличем), Ослепление, *Ограждение,* Поддержка
Полиглот (называется Даром языков), Превращение, Призыв союзника, Свет\Тьма, Смятение, Сокрушение (благословить оружие), Ужас, Увидеть\Скрыть сверхъестественное, Усилить\Ослабить параметр (называется Благословение\Проклятие), Чтение мыслей (Слово правды), Щит
ранг – Закалённый
Волна, Дар воина, Зоркость, Маска, Рассеивание, Стена, Стрела (называется Копьём Одина, молния)
Увеличение\уменьшение, ***Проворство, Сон***
ранг – Ветеран
Великое исцеление, Изгнание
ранг – Герой
Иссушение, Неосязаемость, Прорицание

Прорицание – называется Мёдом поэзии. Для применения этой силы жрец должен напиться пьян, либо иначе задурманить своё сознание. Ответ получается не только в форме “да\нет\может быть”, и может быть произвольной длины – но всегда стихотворный и обычно в форме загадки. Подъём означает, что жрец также получает зрительные образы.

Хель (божество зла)

Царство: Нифльхейм (на Серых пустошах).
Бывают смертные герои, которые бросают вызов судьбе и добиваются успеха. Но большинство смертных, хотят они того или нет – всего лишь неудачники, и их жизнь – накопление ошибок, пока их не станет поздно исправлять. И тогда появляется Хель – чтобы убрать мусор. Хель воплощает тот непреложный факт, что всё подвержено распаду, ошибкам, случайности, а любой смертный должен быть готов к геройской смерти за свои идеалы в любой момент – и если он растрачивает жизнь впустую или позволяет жизни загнать его куда не надо, то время приближает лишь безрадостную, бесславную и случайную смерть от слабости собственного тела. Слуги Хель не трогают героев в момент триумфа, но безжалостны к тем, кто проживает жизнь впустую или упускает шансы…

Грехи: малые – помогать безвозмездно, вредить падальщикам, оказывать помощь старикам и больным.
Тяжкие – открыто проявлять жалость, помогать тем, кто прямо виноват в своих бедах.
Смертные – помогать кому-то избегать смерти.

Силы:
ранг - Новичок
Доспех (называется Щитом веры), Ночное зрение, Оглушение (называется Воплями проклятых), Ослепление, Поддержка, Полиглот (называется Даром языков), Призыв союзника, Свет\Тьма (только тьма), Смятение, Сокрушение (благословить оружие), Ужас, Увидеть\Скрыть сверхъестественное, Усилить\Ослабить параметр, ***Подземный ход***, Чтение мыслей,
ранг – Закалённый
Волна, Дар воина, Рассеивание, Стена (костяная стена), Стрела (заряд негативной энергии), Увеличение\уменьшение
ранг – Ветеран
Исцеление, Зомби, Изгнание
ранг – Герой
Иссушение, Неосязаемость, Прорицание

Чтение мыслей – называется Голосом смерти. Служитель Хель произносит вопрос загробным голосом и цель даёт ответ – если не бесстрашна; при этом она делает проверку ужаса. Вопрос может быть обращён и к мёртвому телу – если проверка заклинательного навыка с -4 успешна, труп зашевелится и даст короткий ответ. Чтобы отвечать, тело должно иметь рот или то, что его заменяет, и быть в достаточно хорошем состоянии – любое повреждение, мешающее говорить, сказывается на ответе. Мёртвые, в отличие от живых, нередко изъясняются кеннингами – традиционными метафорами, где копьё может называться “змеей битвы”, а золото “периной дракона”. Труп может быть потревожен только раз (и ещё раз за каждый подъём первого броска).
Усилить\Ослабить параметр – доступно жрецам Хель только в варианте Ослабления (называется Проклятием). Если жрец прикасается к цели, то вдобавок к понижению параметра (если оно успешно), цель получает ещё и эффект скоротечной, ослабляющей болезни (см. правила по болезням на стр 91 ДА).
Рассеивание – не подвержено обычным штрафом за разницу в вариантах исполнения, но в процессе применения жрец должен нанести себе или своему союзнику рану (для чего должен иметь ржущее оружие в руках) и выплеснуть кровь в сторону источника чужой магии. Если крови нет, рассеивание не работает. Штрафы за рану вступают в силу обычным образом.

Тор (божество добра и хаоса)

Царство: Асгард (в Асгарде).
Если Один полон загадок, то Тор прост настолько, насколько могуч и шумен. Его требования к почитателям просты – будь силён, будь храбр, не ударяй в грязь лицом и не упускай возможности показать свою удаль. Тор борется с великанами Асгарда, и его молот Мьёльнир известен далеко за пределами плана…
Грехи: малые – стерпеть высказанное в лицо оскорбление, жульничать в состязаниях силы, храбрости или выпивки, демонстрировать нерешительность или отказываться от своего слова.
Тяжкие – отступить из боя не последним (по своей воле), приписывать себе чужие деяния.
Смертные – отказаться от брошенного достойным противником вызова без веской причины (невозможность победить или существенно неравные условия учитываются, но просто риск – нет).
Силы:
ранг - Новичок
Доспех (называется Руной защиты), Оглушение (удар грома), Ослепление, Поддержка, Призыв союзника, Свет\Тьма, Смятение (громоподобный хохот в ушах), Сокрушение (благословить оружие), Усилить\Ослабить параметр (называется Благословение\Проклятие), Щит
ранг – Закалённый
Волна, Исцеление, Дар воина, Рассеивание, Стена, Стрела (называется Гневом Тора (молния)), Увеличение\уменьшение (только увеличение)
ранг – Ветеран
Великое исцеление, Изгнание, ***Проворство***
ранг – Герой
Прорицание, ***Взрыв*** (только под открытым небом – молния с небес)

Сокрушение – при подъёме, рукопашное оружие требующее силы хотя бы d6 для применения, начинает потрескивать от электрических искр. Хозяин оружия может применять манёвр *толчок* при каждой атаке,

не тратя действия. Каждый такой манёвр сопровождается громовым раскатом.
Дар воина – применённый с подъёмом, даёт две боевых черты вместо одной.

Хеймдалль (божество добра и порядка)

Царство: Химинбьёрг (в Асгарде).
Из всех богов своего пантеона Хеймдалль менее всех подвержен перепадам настроения. Он воплощает бдительность, долг стража и хранителя, а заодно честность, справедливость и доброе имя (именно доброе – а не просто славу, как Тор). Царство Хеймдалля расположено вне владений большей части пантеона, возле радужного моста Биврёст, и любой, проходящий на Асгард по этому мосту, должен пройти через владения бога-стража. Некоторые утверждают, что прочие асы предпочли отправить слишком уж упрямого и прямолинейного Хеймдалля подальше от своих домов…
Грехи: малые – солгать, не предупредить кого-то об известной опасности. Быть захваченным врасплох.
Тяжкие – клеветать на кого-то или присоединяться к обвинениям, не будучи уверен. Бежать из боя, бросив товарищей (по своей воле).
Смертные – оставлять пост, связанный с защитой других, ради личной выгоды.
Силы: ранг - Новичок
Доспех, Ночное зрение, Оглушение (звук рога), Ослепление, *Ограждение,* Поддержка,
Призыв союзника, Свет\Тьма (только свет), Смятение, Сокрушение (благословить оружие), Ужас
Увидеть\Скрыть сверхъестественное, Усилить\Ослабить параметр (называется
Благословение\Проклятие), Чтение мыслей (Слово правды), Щит
ранг – Закалённый
Исцеление, Волна (звук рога), Дар воина, Зоркость, Рассеивание, Стена, Стрела (называется Гневом Хеёмдалля (солнечный луч))
Увеличение\уменьшение, ***Телепортация***
ранг – Ветеран
Изгнание
ранг – Герой
Великое исцеление, Иссушение, Прорицание

Телепортация – называется Радужным мостом. Работает только под открытым небом, либо в местах, где радуга (хотя бы намёк на неё) может возникнуть естественным путём (например, над водоёмами). Эти условия должны применяться и в точке отбытия и точке прибытия.
Зоркость – называется Глазами стража. Помимо основного эффекта даёт возможность видеть сквозь дождь, туман, пыль и прочие погодные условия. Магическая темнота по-прежнему блокирует взгляд.

Локи (божество зла и хаоса)

Царство: Зал Зимы (на Пандемониуме).
Бог хитрости, обмана и раздоров, Локи принят в пантеон за свою хитрость, изворотливость и давние заслуги перед асами, но даже клятва кровного братства с Одином не всегда спасает его от гнева прочих божеств – и бог-обманщик проводит больше времени в своём царстве на Пандемониуме, чем на Асгарде. Хотя Локи не потянет на образец добра даже по самым мягким меркам, он и не записной злодей – он больше горд своим умом, всегда готов доказать, что он может перехитрить любого бога пантеона, и отличается жестоким и извращённым чувством юмора. Он оппортунист – и поощряет то же в своих последователях.
Грехи: малые – быть уличённым в обмане. Принимать награду или оплату в точности за то, что считает дающий (то есть выполнить всю работу без хитростей или не иметь отношения к её возникновению). Быть обворованным.
Тяжкие – признаться в преступлении. Заниматься делом, требующим более одного дня, без выгоды для себя лично.
Смертные – публично разоблачить чужие, незавершённые козни (это не мешает препятствовать им или разглашать их только частично).
Силы Локи обычно имеют огненный аспект.
Силы: ранг - Новичок
Доспех (руна защиты), Ночное зрение, Ослепление, *Ограждение,* Поддержка, Полиглот (называется Даром языков), Превращение, Призыв союзника, Свет\Тьма, Смятение, Ужас, Увидеть\Скрыть

сверхъестественное, Усилить\Ослабить параметр (называется Благословение\Проклятие),Чтение мыслей (Слово правды), Щит
ранг – Закалённый
Волна, Зоркость, Маска, Рассеивание, Стена (огненная стена), Стрела (называется Гневом Локи, огненная стрела), Увеличение\уменьшение, Исцеление.
ранг – Ветеран
Зомби, Изгнание, Невидимость
ранг – Герой
Великое исцеление, Иссушение, Неосязаемость, Прорицание

Фригга (божество добра)

Царство: Асгард (в Асгарде).

Воины и герои могут отправляться в дальние походы, но дом – это место, куда они возвращаются. Дом – это место, где нас ожидают те, кто нас любят, и это место, которое мы стараемся сделать лучше. Фригга заботится о том, чтобы достижения имели смысл и продолжение, чтобы будущее было не только свободно от угроз (чем занимаются герои), но и чтобы оно было лучше. Она воплощает любовь, плодородие и гостеприимство.

Грехи: малые – оскорблять хозяев, будучи в гостях. Вредить чужому имуществу без крайней на то нужды (прямой угрозы жизни) в небоевых ситуациях. Убивать животных с детёнышами.
Тяжкие – нарушать законы гостеприимства (будучи принятым гостем – вредить хозяину любым способом; будучи хозяином – не защищать гостя и не прилагать усилий для его комфорта). Калечить, убивать или иначе существенно вредить детям, женщинам и прочим “некомбатантам”.
Смертные – Полностью разрушать дом, логово или иные обустроенные хозяевами семейные обиталища.

Силы:

ранг - Новичок
Доспех (называется Щитом веры), Друг зверей, Исцеление, Ночное зрение, Ослепление, *Ограждение,* Поддержка, Превращение, Призыв союзника, Путы, Свет\Тьма, Смятение, Ужас, Увидеть\Скрыть сверхъестественное, Усилить\Ослабить параметр (называется Благословение\Проклятие), Чтение мыслей (Слово правды).
ранг – Закалённый
Волна, Зоркость, Рассеивание, Стена, Увеличение\уменьшение
ранг – Ветеран
Великое исцеление (Регенерация), Изгнание
ранг – Герой
Иссушение, Неосязаемость, Прорицание

Олимпийский пантеон

Зевс (божество добра и хаоса)

Царство: Олимп в Арборее
Зевс – бог неба, грома и молний, главный из богов-олимпийцев, поваливающий как людьми, так и богами. Зевс распределяет добро и зло на земле. Несмотря на то, что сам Зевс – божество хаоса, именно он дал своим последователям законы, по которым они живут, и именно он хранит их с помощью своей дочери, Дике, и Фемиды, своей второй супруги.
Грехи: Малые – солгать, терпеть оскорбления своей веры, посылать других для решения своих проблем, не идя с ними самому
Тяжкие – не принести в жертву быка (раз в месяц), публично отступиться от принятого решения.
Смертные – отказать в помощи тем, кого брал под свою защиту.
Силы: (все Силы жрецов Зевса имеют воздушный аспект – вспышки молний, раскаты грома, электрические заряды из пальцев)
Ранг – Новичок
Доспех, Исцеление, Оглушение (называется Гром), Ослепление (называется Вспышка), Поддержка, Полиглот (называется Даром языков), Стрела (называется Молнией), Призыв союзника, Свет\Тьма (только свет), Сокрушение (благословить оружие), Увидеть\Скрыть сверхъестественное
Усилить\Ослабить параметр (называется Благословение\Проклятие), Щит
ранг – Закалённый
Волна, Зоркость, Рассеивание, Стена, Увеличение\уменьшение, ***Разрушительное поле*** (называется Грозовая аура)
ранг – Ветеран
Великое исцеление, Изгнание
ранг – Герой
Иссушение, Неосязаемость, Прорицание

Посейдон (божество хаоса)

Царство: Калетто (на втором слое Арбореи)
Посейдон, брат Зевса и Аида, бог морей и океанов, отец всех божеств, управляющих водой – реками, ручьями, озёрами. Посейдон обитает со своей женой Амфитритой и сыном Тритоном в роскошном дворце на дне моря в окружении морских эльфов, нериад и прочих своих последователей. Посейдон отличается буйным, переменчивым нравом, как и управляемая им стихия.
Грехи: Малые – осквернить водоём, реку, источник. Стерпеть публичное оскорбление. Вредить верховым животным.
Тяжкие – не принести в жертву быка (раз в месяц), отказать в помощи потерпевшим кораблекрушение
Смертные – убить доброе морское существо
Силы: (все Силы жрецов Посейдона имеют ледяной или водный аспект – выбирается при покупке Силы)
Ранг – Новичок
Волна, Доспех, Друг зверей (только водные существа), Исцеление, Оглушение, Ослепление, Поддержка, Полиглот (называется Даром языков), Призыв союзника, Свет\Тьма, Сокрушение, Увидеть\Скрыть сверхъестественное, Усилить\Ослабить параметр (называется Благословение\Проклятие), Щит
ранг – Закалённый
Зоркость, Рассеивание, Стена, Увеличение\уменьшение
ранг – Ветеран
Великое исцеление, Изгнание
ранг – Герой
Иссушение, Неосязаемость, Прорицание

Аид (божество зла)

Царство: Аид, Царство Теней в Серых пустошах.
Аид, или Гадес – брат Зевса и Посейдона, бог подземного царства мёртвых. Супруга Аида – прекрасная Персефона, и он правит вместе с ней, предпочитая не покидать свои владения.
Грехи: Малые – спуститься под землю (подвал дома не считается), проявлять радость публично, способствовать проведению праздников.
Тяжкие – не принести в жертву чёрного быка (раз в месяц), лечить раны, не полученные в бою, и болезни

(стоит заметить, что жрецы Аида не могут взять черту Целитель).
Смертные – способствовать выполнению ритуала «Воскрешение»
Силы: (все Силы жрецов Аида имеют некромантический аспект)
Ранг – Новичок
Доспех, Исцеление, Оглушение, Ослепление, Поддержка, Полиглот (называется Даром языков), Стрела, Призыв союзника, Свет\Тьма (только тьма), Сокрушение (благословить оружие), Увидеть\Скрыть сверхъестественное, Усилить\Ослабить параметр (называется Благословение\Проклятие), Щит
ранг – Закалённый
Волна, Зоркость, Рассеивание, Стена, Увеличение\уменьшение,
ранг – Ветеран
Изгнание
ранг – Герой
Иссушение, Неосязаемость, Прорицание

Афина (божество добра и порядка)

Царство: Олимп в Арборее
Дочь Зевса, богиня военной стратегии и мудрости, одна из наиболее почитаемых в олимпийском пантеоне. Афина покровительствует ремёслам и искусствам, сама она занимается ткачеством. Жрецами Афины не могут быть мужчины (соответственно, термин «жрец» вообще неприменим).
Грехи: Малые – солгать, проявить неуважение к власти, вредить девушкам.
Тяжкие – не принести в жертву быка (раз в месяц), противиться обоснованному распоряжению законных властей
Смертные – уничтожать очаги цивилизации и свергать честно исполняющий свой долг правителей
Силы:
Ранг – Новичок
Доспех, Исцеление, Оглушение, Ослепление, Поддержка, Полиглот (называется Даром языков), Призыв союзника, Свет\Тьма (только свет), Сокрушение (благословить оружие), Увидеть\Скрыть сверхъестественное
Усилить\Ослабить параметр (называется Благословение\Проклятие), Щит
ранг – Закалённый
Волна, Зоркость, Рассеивание, Стена, Увеличение\уменьшение
ранг – Ветеран
Великое исцеление, Изгнание
ранг – Герой
Иссушение, Неосязаемость, Прорицание

Гефест (божество добра)

Царство: Олимп в Арборее
Гефест – сын Геры, бог огня, покровитель кузнечного ремесла. Именно он построил все здания на Олимпе. Гефест воплощает упорный труд на благо других, улучшение мира через старание и ремесло.
Грехи: Малые – отказать в помощи кузнецу, затушить пламя (само вполне может догореть), мешать работе ремесленника
Тяжкие – убить кузнеца или разрушить кузницу. Не заплатить ремесленнику за его труд (украсть, принять в дар без символической платы и пр).
Смертные – уничтожить или разрушить ремесленный шедевр
Силы: (все Силы жрецов Гефеста имеют огненный аспект)
Ранг – Новичок
Доспех, Исцеление, Оглушение, Ослепление, Поддержка, Полиглот (называется Даром языков), Призыв союзника, Свет\Тьма (только свет), Сокрушение (благословить оружие), Увидеть\Скрыть сверхъестественное
Усилить\Ослабить параметр (называется Благословение\Проклятие), Щит
ранг – Закалённый
Волна, Зоркость, Рассеивание, Стена, Увеличение\уменьшение
ранг – Ветеран
Великое исцеление, Изгнание
ранг – Герой
Иссушение, Неосязаемость, Прорицание

Дионис (божество хаоса)

Царство: Олимп в Арборее

Дионис, сын Зевса и Персефоны – бог виноделия, сил природы, вдохновения и религиозного экстаза. Его точка зрения на мир очень похожа на оную у секты Дети Лозы.

Грехи: Малые – не отмечать свои победы масштабным празднеством, торговаться и пытаться иначе сбивать цены, испортить алкоголь любыми добавками (от разбавления тайком до подмешивания яда).

Тяжкие – не принести в жертву быка (раз в месяц), напасть на празднующих.

Смертные – Сорвать праздник.

Силы: (все Силы жрецов Диониса имеют природный аспект)

Ранг – Новичок

Доспех, Исцеление, Оглушение (называется Похмелье), Ослепление, Поддержка, Полиглот (называется Даром языков), Призыв союзника, Свет\Тьма (только свет), Сокрушение (благословить оружие), Увидеть\Скрыть сверхъестественное

Усилить\Ослабить параметр (называется Благословение\Проклятие), Щит

ранг – Закалённый

Волна, Зоркость, Рассеивание, Стена, Увеличение\уменьшение

ранг – Ветеран

Великое исцеление, Изгнание

ранг – Герой

Иссушение, Неосязаемость, Прорицание

Гермес (божество добра и хаоса)

Царство: Олимп в Арборее

Посланник богов, покровитель торговцев, воров, игроков и путешественников, Гермес воплощает живость ума, хитрость и изобретательность. Олимпийцы, узнавшие его возможности, взяли с него клятву не говорить лжи, однако он дал её в виде “отныне я не скажу ни слова лжи, но я не обещаю говорить всей правды” – и точно так же его последователи, от которых ожидается следование своему слову, вольны оставлять лазейки в его буквах соглашений. Из всех пороков этот бог больше всего ненавидит лень и бездействие.

Грехи: Малые – быть уличённым во лжи, быть обворованным, исказить знание о путях и дорогах.

Тяжкие – отказать в помощи путешественнику, нарушить букву торгового соглашения

Смертные – нарушить клятву именем Гермеса.

Силы: (силы Гермеса имеют воздушный аспект)

ранг - Новичок

Исцеление, Оглушение, Ослепление, *Ограждение,* Поддержка, Полиглот (называется Даром языков), Призыв союзника, ***Замедление***, ***Спешка***, Свет\Тьма, Смятение, Сокрушение (благословить оружие), Ужас, Увидеть\Скрыть сверхъестественное, Усилить\Ослабить параметр (называется Благословение\Проклятие), Чтение мыслей (Слово правды), Щит

ранг – Закалённый

Волна, Зоркость, Маска, Рассеивание, Стена, Увеличение\уменьшение, ***Проворство***

ранг – Ветеран

Великое исцеление, Изгнание

ранг – Герой

Неосязаемость, Прорицание

Генератор божеств

Силы вовсе не ограничиваются пантеонами, которые описаны выше (хотя мы надеемся, что этого хватит большинству игроков). Тем не менее Сил на планах хватает – и в ваших играх может встать необходимость описать жреца одной из них. Для этого случая и предназначен этот раздел - ниже описаны шаги по описанию нового божества. Если речь идёт о неигровом персонаже, прописывать божество детально имеет смысл не вседа (но и тогда этот раздел может быть полезен), однако если речь о персонаже игрока или под их контролем, хотя бы временным...

Удобный способ – правило троек. Божество с точки зрения механики состоит из трёх частей (не считая самого главного – образа): областей покровительства, грехов и сил. Но начнём с основного - и, заодно, покажем всё на примере...

Этап первый и главный – образ божества и роль в игре.
Сперва прикиньте, какое божество вам потребовалось и какова его роль. Если вы не захотели брать что-то из стандартных, значит вы уже представляете, что вам надо для образа персонажа или целей сюжета, не так ли? Возможно вы хотите оцифровать кого-то из известных божеств Planescape – если да, не стесняйтесь освежить его в памяти. Если вы придумываете кого-то нового, не забывайте, что даже Сила не может существовать в отрыве от других – у неё есть свой характер, свои соперники и союзники из числа других Сил, своё царство и место на планах...

Пример: в роли морской свинки у нас будет выступать Ночная владычица, богиня ночных ведьм. Возможно, она будет божеством центрального антагониста персонажей, а может быть персонажам придётся активно сталкиваться с её служительницами в поисках ответа на вопрос "что может изменить природу человека?"...

На начальном этапе вам надо представить образ божества. Избегайте чисто технического описания - попытайтесь понять, что за идею, принцип и стиль поведения воплощает божество и почему.

Пример этапа 1 для нашего примера: Ночная владычица – зловещая богиня ночных ведьм. Её влияние сильно по Нижним планам, но никто не любит Старуху, даже сами ночные ведьмы, приносящие ей жертвы и торгующие ларвами под её защитой. Причина проста – Ночная владычица жестока и не прощает слабости. Да, она сильна и даёт силы своим служителям – но цена всегда велика. Учение Ночной владычицы просто – те, кто жаждет силы, имеет множество путей к ней. Большая часть их открыта всегда - и те, кто не видят их, просто плохо ищут. Кровавые жертвоприношения, тёмные пакты, зловещие ритуалы - на Нижних планах полно существ, готовых поделиться силой, пусть и не даром. Но это сила и это магия - кто отвергает её, потому что она не чистенькая и не пахнет розами? То же самое касается почти любой сферы – если есть проблема, её надо решать, а не жаловаться; кто слаб из-за брезгливости или глупости, тот сам делает из себя жертву. Имей смелость получить силу и принять последствия – если ты попадаешь в капкан из-за собственной глупости, перестань хныкать и начинай отгрызать себе лапу. Не слышали ещё планы таких жалоб, которые бы тронули тот камень, что заменяет сердце Старухе...

Ночная владычица – покровительница магов, ищущих силы любой ценой; ночных ведьм и тёмной магии. Она же – сила, стоящая за торговлей ларвами.

Этап второй - сферы покровительства.
Тут правило троек советует описать три сферы, которым покровительствует божество. От них будет зависеть список сил. Сферы могут быть достаточно общими.

Чтобы вы не мучались со сферами, в приложении даны два десятка типовых. Само собой, что ими набор возможных сфер не исчерпывается, но они достаточно общи, чтобы подойти почти к чему угодно. Да, естественно, что божества с той или иной сферой вовсе не обязательно похожи друг на друга – скажем, сфера “смерть” может принадлежать и отстранённому загробному судии, и жестокому и злобному божеству войн, эпидемий и погибели, и природному божеству обновления и гибели старого… Точно так же названия сфер не зря даны через запятую – вовсе не всякое божество торговцев одновременно покровительствует и путешественникам, а божество земледелия одновременно является богом животных. Просто эти сферы достаточно близки, чтобы иметь общий набор заклинаний…
Набор сфер определит силы – соберите все заклинания по сферам, это и будет та магия, которую Сила

дарует своим последователям (хотя впереди ещё этап тонкой настройки). Если какое-то заклинание входит в него несколько раз с разными примечаниями (например: Усилить параметр (умения от смекалки) и Усилить параметр (боевые навыки)), то одно и то же заклинание может делать и то, и то (вашему жрецу не надо будет дважды брать это заклинание). Исключение – жёстко фиксированные аспекты (например: Стрела (солнечный луч) и Стрела (молния) – если божество может дать и то, и то, то жрец должен выбирать конкретный вид Стрелы, когда берёт это заклинание, а не каждый раз, когда применяет).

Наш пример: для Ночной владычицы такими сферами будут магия (или тайны), зло и торговля.

Составив список, постарайтесь немного его персонализовать. Помимо аспекта (если он нужен), имеет смысл немного поменять эффект трёх (да-да, снова это число!) заклинаний. Можно добавлять заклинания из не-жреческого списка (только не перестарайтесь и делайте это если оно по-настоящему обоснованно), можно менять эффект уже имеющихся. Не бойтесь ограничивать их, если это тематично.

Наш пример: так как Ночная владычица – богиня магии, для неё имеет смысл включить одну-две силы из списка магов.
Так как она богиня тайн, магии и ночи, то этими силами будут Невидимость (которую мы ослабим – она будет называться Маской тени, и может накладываться только в тени или в темноте – прямое попадание под яркий солнечный свет будет рассеивать невидимость, но речь только о солнечном свете – искусственный не даёт того эффекта) и Маска (которую мы усилим. Она может применяться как обычно, но если у жреца есть частица цели – обрезки ногтей, прядь волос, капля крови и пр., то Маску можно дополнить особым составом, для приготовления которого нужен котёл и не менее 10 минут “ведьминой работы” (а также минимальный набор компонентов – ничего редкого, но посреди голой пустыни его не приготовишь). Если применять её так, то кроме облика жрец получает и смутное “эхо” памяти цели и может отвечать на вопросы, которые знала цель на момент отделения частицы проверкой Смекалки с -4. Так как Ночная владычица ненавидит красоту и молодость, то принимать с помощью Маски облик существ с чертами Привлекательность и Привлекательность+ можно только с помощью второго способа). Наконец, заклинание Исцеление у Ночной владычицы будет изменено из-за её учения. Его можно применять и после “золотого часа”, но оно не лечит даром – если оно успешно, то лекарь получает столько же ран, сколько вылечил у пациента.

Этап третий – грехи.
Схема проста – 3-2-1, то есть три малых греха, два тяжких и один смертный. Если вы хорошо представили себе образ божества, то с вариантами грехов особых проблем не будет, однако настоящий трюк – в том, чтобы сделать их удобными для игры.
Несколько советов по этому поводу.
* Во-первых, избегайте грехов, которые можно совершить в результате неудачного броска кубика. Скажем "никогда не бежать в ужасе" – плохой грех, сразу по двум причинам. Во-первых, обычно чувства персонажа контролирует игрок – и вы наказываете этим грехом как раз игроков, которые вживаются в персонажа настолько, чтобы в случае чего как раз изображать его страх. Во-вторых, в игре есть существа, вызывающие страх своим видом – и если проверка будет провалена, персонаж побежит. Тут нет выбора игрока, как легко заметить – в то время как грех должен совершаться в результате осознанных действий. Божество может карать за неудачу – но пусть у игрока будет шанс принять решение о проверке!
* Во-вторых, избегайте грехов, которые требуют сильно специфических условий. Вы можете сделать злое божество, которое будет считать грехом, если его последователи мирно разойдутся с небожителем - и что вы получите? Если игра развернётся на Нижних планах, этот грех не будет ощутим вообще. Если игра развернётся на Верхних – грех станет просто чудовищным грузом. Фактически, вы загоняете свои игры в более узкие рамки – оно вам надо? Хороший грех порой ощущается в "обыденной жизни" персонажа, где бы он ни был.
* В-третьих, постарайтесь свести к минимуму условия, которые можно исполнять “за кадром”. Требование приносить жертвы раз в месяц может быть красивым решением, но лучше привязать его к определённым условиям. Ведь если игрок скажет, что его персонаж только что принёс в жертву ежемесячного быка, а сюжет не продлится месяц? Единственной возможностью совершить такой грех будет тогда остаться в конце сюжета без денег или в месте, где не приобретёшь нового быка…

Наш пример: Для Ночной владычицы грехами будут:

Малые: Помогать красивым существам (с соответствующими чертами). Нарушать условия торговых сделок и способствовать этому, если это не связано с более тяжкими грехами. Открыто проявлять

жалость и милосердие в ущерб эффективности.
Тяжкие: разглашать магическое знание без выгоды для себя. Не принести в жертву Ночной владычице ларву, драгоценный камень или магический текст в пределах месяца (в самую яркую ночь полнолуния) после обретения нового заклинания, знания о ритуале или посвящения в важную тайну.
Смертный: Вмешаться в торговлю ларвами или нанести вред ночной ведьме.